

ALFA RITA

by
Marc Dawson

The Angel of Death

HEWSON

CONTENTS

<i>Programmer Profile – Marc Dawson</i>	1
Astaroth (English)	2
Astaroth (French)	5
Astaroth (German)	8

PROGRAMMER PROFILE

MARC DAWSON

24 year old Marc Dawson started work for the legendary Imagine in Liverpool when he was 18. Since then he's written several games for now-defunct software houses Odin and Thor. *Asteroth* is his first production for Hewson.

Marc had the idea for *Asteroth* after reading *Carrie* by Stephen King. "It's all about powers of the mind," says Marc, "and since then I've read other Stephen King books which are more or less along the same lines." Marc is also particularly keen on the arcade-adventure format: "I enjoyed *Star Wars* in the arcades, but generally I don't like flight simulators and suchlike. I prefer games that are quick and easy to play; after a long day of programming you want something to relax with..."

Marc reckons *Asteroth* is easily his best game to date. Before that his favourite was *Hypa-Ball* (published by Odin), along with *Nodes of Yesod* and *Robin of the Woods*. "I prefer to forget about the stuff I did for Imagine - BC Bill and the like. Boy! Some of that stuff was TERRIBLE!"

Marc does his work for Hewson through his own company, Edritch the Cat, formed in partnership with programmer Steve Woolnelt. "Yes," he agrees, "it IS a weird name! It has a rather dubious origin - there was a guitarist called Andrew Edritch who played with a group called *Senses of Mercy*. Our graphic artist did a drawing of him that later became the main spirit in *Asteroth*."

Marc has a few words for budding young games programmers, including some words of warning: "The trouble is, the majority of programming is just boring. Starting off is simple because you're doing the exciting part, working out all the ideas. But finishing off is very difficult. You have to fight against boredom all the time. There are a lot of programmers who go around showing people ideas or demo screens, but they only stick it out for a couple of months and never get anything finished."

Hobbies:

Squash, cricket, football, snooker, pool, photography

Likes:

Pink Floyd, Tomita, J-M Jarre, Alice Cooper, watching paint dry, good beer

Dislikes:

Reading computer manuals, hangovers

Favourite games:

Star Raiders on the Atari, *Mule*



Astaroth The Angel of Death

by Mark Dawson

LOADING INSTRUCTIONS

ATARI ST

Atari 520 ST series and 1040 ST series with disc drive (recommended). You are advised to disconnect all hardware from your computer. Place disc A in the drive and press the RESET button. When prompted on screen, insert disc B and press the SPACE bar. The game will then take a few seconds to load.

COMMODORE AMIGA

Amiga, A1000 and A2000. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Insert Diskem II required. Insert the game disc. The game takes a few seconds to load.

NOTE: Do not remove the game disc while the game is playing.

AIM OF THE GAME

The object of the game is to travel through the catacombs of Astaroth's domain until you come to the final showdown with the lady herself.

In order to destroy Astaroth in the final battle you will have to collect all nine of the 'Mind Powers' that are placed throughout the caves. Along the way you will need these powers to help you destroy Astaroth's minions and her three 'Guardians of the Soul', these take the form of a Sphinx, a three-headed Hydra and a Marauder Demon (a much armed, half human, half demon creature). If you do not defeat these creatures you will not have enough power to even enter Astaroth's chamber and therefore be unable to complete the game.

Once you have beaten through the catacombs you can enter Astaroth's chamber to enter into a final 'battle of the minds'. In this battle the aim is to push back Astaroth's mind power (Assisted by a set energy beam) using all the powers of your own mind (Depicted as a blue energy beam). This is achieved by wiggling your joystick left and right as far as possible. If you have collected all nine mind powers throughout the game and you are fast enough then it is just possible to win.

If you win this battle then Astaroth is destroyed and returned to the Ethereal plane for eternity and victory is yours.

THE MIND POWERS

As you progress through the catacombs there are nine mind powers to be found. They are held in large lead jars and are scattered in the far corners of the levels.

They are as follows, shown left to right along the centers displayed at the top of the score panel:



1) Pyrokinesis: Ability to create fire with your mind.



4) Telepathy: Ability to read another's mind, which tells you where to go next in the game.



5) Shape-shifting: The ability to change body's physical shape, in this instance to a bird.



6) Levitation: Ability to defy the laws of gravity.



7) Exonmigration: Ability to move your body from one place to another without walking.



8) Cryokinesis: Ability to freeze objects with the mind, used to destroy any creature that is not affected by fire.



9) Night-vision: Ability to see in the dark. Certain objects will appear nearly black and it is for these rooms that you will need night-vision to be able to see what lies ahead of you.



10) Meditation: Raising your mind and body to a higher plane.



CONTROLS

Control is by joystick only.

They are as follows:

- | | |
|-------|--------------------------|
| Up | = jump |
| Down | = duck |
| Left | = move left |
| Right | = move right |
| Fire | = use current mind power |

To change the current mind power the SPACE bar should be pressed and then move the joystick left/right to select which power you require from the row often displayed at the top of the score panel. When the required power is highlighted press fire to select it.

IN GAME

To quit the current game press ESC.

- | | |
|------|--|
| F1 | = sound off |
| F2 | = music and sound effects |
| F3 | = sound effects only |
| HELP | = enter the saved/loaded game option screen. |

On-screen screen

- S = save current game
- L = load previously saved game
- R = return to current game

DISPLAY PANEL

From left to right the display panel sections are as follows:

1. The row of symbols holding the mind powers (activated by pressing the SPACE bar).
2. Mind Power - depicted as a decaying brain. If the brain decays fully then Dymandius loses one of his five lives.
3. East - West compass. Tells you how far from the centre of the catacombs Dymandius is located (in an East - West direction).
4. Lives Indicator: Tells you how many of Dymandius's five lives are remaining (depicted as pyramids).
5. North - South compass. Tells you how far from the centre of the catacombs Dymandius is located (in a North - South direction).
6. Clock: Shows how much time has elapsed during the game.

ASTAROTH'S MINIONS

ANACONS

These need no lengthy explanation or description, just to see that their venom is extremely poisonous (also Dymandius's health).

INHALERS

These inhabit caves, caverns and similar subterranean domains. With their sticky ooze coating they are indistinguishable from stalactites found on cave roofs. They are attracted by noise and heat and when a living creature their position above, they will drop onto it in order to try and kill and devour it.

BUDGEON BEASTS

These creatures are descended from the impskins, but they bear more of a resemblance to large boulders than stalactites. However they behave in a similar fashion to their 'cousins', dropping down to budgeon you to death by it's sheer weight.

GIANT BATS

The bats found in Astaroth's domain are of the vampire variety; they swoop down from the ceiling and attack ferociously with their claws and dreaded teeth.

GIANT SCORPIONS

Giant scorpions are vicious predators. They are likely to attack any creature which approaches them. They attack by firing highly toxic venom from their segmented tails which burns intensely on contact with the skin.

GIANT WORMS

Giant worms spend all of their time in a constant search of food. They attack by biting and can only be destroyed by severing several hits to their head.



HARPES

Harpes have the bodies of women but the upper torso of eagles. They are voracious carnivores and foul creatures. A harpy attacks with her talons (claws), attempting to rip the throat of their foes.

TORTURED SOULS

These are all that is left of previous trapped adventurers who sought to destroy Astaroth. They take the physical form of a severed head in a decaying skull and attack by sucking the powers of the mind.

BEHOLDER



These appear as giant, swollen eyeballs. They feed on the power of the mind and if they come in contact with Dymandius he will lose a large proportion of his mind energy.

FIRE ELEMENTALS



Fire elementals are hostile to beholders and are fierce creatures. They will fire an inflammable material they touch causing great damage. They are checked by ice or water.

WATER ELEMENTALS



These creatures consist of a considerable volume of water that is kept liquid. They attack by firing bubbles at their enemies or alternatively they attempt to drown them by crashing into them, destroying themselves in the process.

ASTAROTH'S GUARDIANS OF THE SOUL

SPHINK

These foul monsters have the body of a large lion and the upper torso of a sphinx. They attack their prey by vomiting at them, the gastric juices from their stomachs burning the prey like acid.

THREE HEADED HYDRA

These are the most horrific of the dragon family. They are pure evil and attempt to destroy any creature who dares to enter their domain. They can only be destroyed by destroying all of their heads.

MARATH DEMON

These are female demons in the shape of a multi-jointed tentacle atop the body of a giant snake. They have six arms, all able to use a weapon. The favoured being, pearls and battle axes. They also possess the most potent of poisons in a form of attack.



OBSTACLES AND TRAPS

Along the way, Dymund has left several traps and obstacles to keep the unwelcome out of his lair.

They are:

ICE WALLS

These are impassable unless Dymund has possessed the pyroelectric wind power which he is to use to melt them.

STONE WALLS

These are impassable unless Dymund has possessed the magic phasing ring power which allows him to fly over them.

AXES AND SPEARS

In some rooms there are axes and spears hanging from the ceiling and when you walk into the room you tread on a triggering device which releases them and they fall down. If Dymund is not quick enough then these weapons will fall and impale him.

GARGOYLES

These stone abominations are positioned on the ceiling of certain rooms. When they sense the presence of a human being they release a stream of acid from their mouths upon the victim below.

ADD COMMENTS

These, again, fall from the ceiling and are highly combustible.

CREDITS

Game written and designed by Mark Dawson.

Main game graphics by Peter Lyon with additional graphics by Lloyd Baker.

Music and sound effects by Jackson Hoggel of Trapsion Software.

Program produced by Paul Chapman.

Program illustration by Steve Watson.

Graphics by Neil Davies.

Narrative by Steve Cooke.

Concept design and packaging by Sandra Coultas.

© 1988 Hewson Consultants Ltd.

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvement. Therefore we reserve the right to modify any product without notice.

Hewson Consultants Ltd., 5550 Ashton Park, Millgate, Abingdon, Oxfordshire, OX14 4RL.

Astaroth The Angel of Death

Par Mark Dawson

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AJOUT 57

Les cartes Atom 320 ST et 1040 ST avec lecteur de disquettes à 5 1/4". Avant vous connectez de débrancher votre hardware de votre ordinateur. Mettez la disquette à l'entrée le lecteur de disquettes et appuyez sur le bouton RESET. Quand il est indiqué sur l'écran, retirez la disquette et appuyez sur le bouton d'espace. Le jeu mettra quelques secondes à se charger.

Important: N'insérez pas la disquette à l'entrée le jeu.

COMMENCEMENT AVEGA

Après, AVEGA et JAGGED, faites vous connaître de débrancher votre hardware de votre ordinateur. Insérez la disquette à l'entrée le lecteur de disquettes et appuyez sur le bouton du jeu. Le jeu mettra quelques secondes à se charger.

BUT DU JEU

La but du jeu est de voyager à travers les catacombes du domaine d'Astaroth jusqu'à la fin du jeu, arriver à l'épreuve de force finale avec la dame elle-même.

Pour être capable de détruire Astaroth il faut de la bataille finale vous donner l'immense la main "pouvoir menteur" qui sont pleins le long des grottes. Vous aurez besoin de ces pouvoirs tout au long du chemin pour détruire les serviteurs d'Astaroth et les maîtres "Gardien de l'Âme", un Sphinx, un Hydre à trois têtes et un Démon Mangrove dans (quelques-les) les, un tueur, un serpent. Si vous n'arrivez pas à vaincre ces créatures, vous n'aurez même pas accès de pouvoir pour arriver dans les appartements d'Astaroth et serez être incapable de terminer le jeu.

Après avoir être battu dans les catacombes vous pouvez entrer dans les appartements d'Astaroth et commencer l'ultima "bataille des esprits". Dans cette bataille, vous lui est de récupérer le pouvoir mental d'Astaroth représenté par un rayon rouge émis par un cylindre noir, vos propres pouvoirs mentaux représentés par un rayon bleu émis par vous devant. Pour cela, faire jouer votre main à la gauche à droite aussi vite que possible. Si vous avez l'ultima l'ultima pour un moment pendant le jeu et si vous êtes assez rapide, il sera alors bien possible que vous gagniez.

Si vous gagnez cette bataille, Astaroth sera alors détruit et, Dame du Monde l'hôte pour toujours et la victoire sera la votre.

LES POUVOIRS MENTAUX

Pendant votre voyage à travers les catacombes, vous devez trouver les neuf pouvoirs mentaux, ils sont cachés dans de grands pots et sont éparpillés dans les coins recules des grottes.

Re-sont comme suit la gauche à droite la long des coffres affichés en haut du tableau de marquer.



1) Gyrmandis sans aucun pouvoir mental



2) Télékinésie: aptitude à déplacer des objets grâce à vos pouvoirs menteurs. Utilisée pour déloger des objets du chemin. Quand ils sont activés, une main fantomatique apparaît sur l'écran, et pour déplacer l'objet, placez la main au-dessus de l'objet et il tombera en dessous de la main.



3) Pyrocinésie: aptitude à créer le feu grâce à votre esprit. Est utilisée pour détruire la plupart des serviteurs d'Astaroth.



4) Télépathie: aptitude à lire les pensées d'autrui (ce qui vous dit où aller ensuite dans le jeu).



5) Changement de forme: aptitude à changer la forme physique d'un corps, dans cet exemple, d'un crocodile.



6) lévitation: Aptitude à délier les lois de la gravité.



7) Transmigration: Aptitude à déplacer son corps d'un endroit à un autre (sans matériel).



8) Crocinésie: aptitude à geler des objets à l'aide de vos pouvoirs mentaux. Est utilisée pour détruire les créatures qui ne sont pas détruits par le feu.



9) Vision nocturne: Aptitude à voir de nuit. Certaines pièces apparaissent presque noires et c'est pour elles que vous avez besoin de votre vision de nuit afin de voir les ennemis qui vous y attendent.



10) Méditation: Relaxation de votre esprit et de votre corps qui vous permet de vous défendre.

CONTROLES

Contrôles du manche à balai seulement.

Étape(s) comme suit:

- | | |
|-----------|--|
| Mouvement | = Seuler |
| Mouvement | = Éclaircir |
| À gauche | = Déplacez-vous vers la gauche |
| À droite | = Déplacez-vous vers la droite |
| Feu | = Utilisez le pouvoir mental en cours. |

Pour changer le pouvoir mental en cours, vous devez appuyer sur le bouton d'éclaircissement et ensuite déplacer le manche à balai à gauche-droite pour choisir le pouvoir que vous désirez à partir des coffrets affichés en haut du tableau de marquage. Quand le pouvoir désiré est mis en relief, appuyez sur le bouton de tir pour le sélectionner.

PENDANT LE JEU

Pour quitter le jeu et vous égarer sur ESC

- F1 = Somnifère
- F2 = Musique et effets sonores
- F3 = Effets sonores individualisés

HELP/AU SECOURS) = Entrer l'écart d'orientation
sauvegarder/charger

jeu.

TABLEAU D'AFFICHAGE

Les sélections du tableau d'affichage sont comme suit de gauche à droite:

1. Le rang de coffrets contenant les pouvoirs mentaux (appuyez en appuyant sur la barre d'espace-marche).
2. Pouvoir mental à représenter comme un pouvoir particulier. Si le caractère apparaît complètement, l'indicateur indique alors une de ses cinq vies.
3. Boussole Est = Ouest. Elle vous indique la distance à laquelle l'indicateur se trouve du centre des coordonnées dans la direction Est = Ouest.
4. L'indicateur de vie: il vous dit combien il reste de vies à l'indicateur (représentées par des chiffres).
5. Boussole Nord = Sud. Elle vous indique la distance à laquelle l'indicateur se trouve du centre des coordonnées dans la direction Nord = Sud.
6. Horloge: Elle indique le temps écoulé pendant le jeu.

LES SERVITEURS D'ASTAROTH

ANACARDIAS

Ceux-ci n'ont pas besoin d'une longue description ou d'une longue explication, sachant tout simplement que leur venue est extrêmement dangereuse pour la santé d'Ozymandias.

IMPAIERS

Ils habitent dans des grottes, des cavernes et de sombres domaines souterrains, à l'ouest de leur capitale pierreuse. Il est difficile de les distinguer des statuettes qui pendent des grottes. Ils sont attirés par le bruit et la chaleur, et lorsqu'une créature se trouve tout près, ils tombent devant pour essayer de la tuer avec la dévotion.

BLUDGEON GEANTS (GÉANTS MAL-RAQUANTÉS)

Ils sont des descendants des Impériaux, mais maintenant plus à la fois rochers qu'à des statuettes. Cependant, même en combattant de la même façon que leur "cousins", se faisant tomber sur vous, vous ne pouvez pas les voir venir.

CHAUVES-SOURIS GÉANTES

Les chauves-souris que l'on trouve dans la capitale d'astaroth sont de la variété des vampires, elles descendent des plateformes en haut et vous effraient avec leurs ailes et de leurs griffes et de leurs redoutables dents.

SCORPIONS GÉANTS

Les scorpions géants sont de vieux créateurs. Ils ont tendance à attaquer toutes les créatures qui les approchent. Ils attaquent en projetant de leur queue un poison extrêmement vénéneux qui les étouffe au contact de la peau.

VERS GÉANTS

Les vers géants passent leur temps à la recherche de nourriture. Ils attaquent en mordant et peuvent également être détruits par de fréquents coups de la tête.



HARPES

Les harpies ont le corps d'un serpent mais la posture d'une femme. Ce sont de vagues carnivores et d'ignobles créatures. Elles attaquent leurs ennemis avec leurs griffes de serpent et essayent de leur déchirer la gorge.

ANES TORTURÉS

C'est tout ce qu'il reste des précédents intelligents impériaux qui cherchaient à détruire Astaroth. Ils prennent la forme d'une tête couplée de son corps ou d'un être possédant et attaquant en utilisant les pouvoirs mentaux de leurs adversaires.



BOMBES

En apparence comme de grands globes oculaires, les bombes ont le pouvoir mental et si l'indicateur entre en contact avec eux, il prendra une grande de son énergie mortelle.



ESPRITS DE FEU

Les esprits de feu sont les créatures à voir et sont de terribles créatures. Ils mettent le feu à l'indicateur qui peut être instantanément détruit, touché et couvrir d'importants dégâts. Saurez la grâce et l'absence de la mort.



ESPRITS DE L'EAU

En apparence comme un considérable volume d'eau (ou de liquide invisible), ils attaquent en lançant des boules de glace sur leurs ennemis (ou simplement en jetant les yeux en entrant en collision avec eux, ce qui provoque la mort).

LES GARDIENS DE L'ÂME D'ASTAROTH

SPHÈX

Ces ignobles mutants ont le corps d'un grand lion et la posture d'une femme. Ils attaquent leurs ennemis en venant sur eux les yeux fermés de leur ennemi qui, comme un ardeur, le brûlent.





HYDRE A TÊTES TÊTES

Se rapportant à la famille des dragons et en partie à des créatures légendaires horribles. Ils sont le mal à l'état pur et méritent de détruire toute créature qui ose paraître dans leur domaine. Le seul moyen de les détruire est de détruire leurs têtes.

DÉMON MARSH

Ce sont des démons femelles ayant la forme d'une femme à plusieurs bras au dessus d'un corps de serpent. Elles ont six bras, sont capables d'utiliser une arme, elles gardent parfois dans les épées et les lances de guerre. Elles possèdent comme force d'attraction la puissance mentale de la pyrotechnie.



OBSTACLES ET PIÈGES

Tout au long du chemin, Asterion a toutes sortes de pièges et obstacles afin de garder les minéraux hors de sa tanière.

Ces obstacles et pièges sont:

MURS DE GLACE

Ils sont infranchissables sauf si Ormandus possède le pouvoir mental psychotechnique COM 4 pour alors se tenir pour les faire fondre.

MURS DE PIERRE

Les murs impénétrables sauf si Ormandus possède le pouvoir mental du changement de forme qui lui permettra alors de les survoler.

HACHES ET LANCES

Dans certaines pièces il y a des haches et des lances qui pendent des plafonds, et quand vous marchez dans ces pièces, vous déclenchez un mécanisme qui les lâche et les fait tomber. Si Ormandus n'est pas assez rapide, ces armes tomberont et l'empêcheront.

GARGOUILLES

Ces abominations de pierre se trouvent aux plafonds de certaines pièces. Quand elles sentent une présence humaine elles lâchent de leur bouche une abominable éruption sur leur victime.

GOUTTELLETES D'ACIDE

Celles-ci aussi tombent des plafonds et sont extrêmement corrosives.

GENÉRIQUE

Jeux écrits et conçus par Mark Denton.

Principales illustrations par Peter Lygo avec des graphismes additionnels de Lloyd Baker.

Musique et effets sonores par Jochem Hippel de Thelien Software.

Programme produit par Paul Chamberlain.

Révision et Astérisque par Steve Weston.

Développement par Nick Davies.

Révisé par Steve Cooke.

Conception et production par Sandra Cousins.

© 1989 Hewson Consultants Ltd.

Ce programme et ses données sont protégés par les droits d'auteur et ne doivent être reproduits, en partie ou en totalité, ni quelques pièces qui ce soit, sans la permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. Nous n'acceptons aucune responsabilité en cas d'erreurs.

Notre politique générale est celle d'un progrès constant. Nous nous réservons donc le droit de modifier tout produit sans notification préalable.

Hewson Consultants Ltd, 588 Milton Park, Milton Abingdon, Oxfordshire, OX14 4RN.

Astaroth The Angel of Death

Von Mark Dawson

LESEANWEISUNGEN

ATARI ST

Computer der Serien 520 ST oder 1040 ST mit Diskettenantrieb, wenn nötig. Es wird empfohlen, daß Sie zuvor alle Hardware-Anschlüsse von Ihrem Computer entfernen. Die Diskette A mit 1 Spielwerk einstecken und den RESET-Knopf drücken. Bei Erscheinen des entsprechenden Bildschirmplatzes die Diskette B einstecken und die LEERTASTE drücken. Das Spiel benötigt einige Sekunden zum Laden.

ANMERKUNG: Belegen Sie die Diskette B während des Spiels im Laufwerk.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 und A2000. Es wird empfohlen, daß Sie zuvor alle Hardware-Anschlüsse von Ihrem Computer entfernen. Falls angefordert, die Kickstart-Diskette einstecken. Schalten Sie die Spielkarte ins Laufwerk ein. Das Spiel benötigt einige Sekunden zum Laden.

ANMERKUNG: Belegen Sie während des Spiels die Spielkarte ins Laufwerk.

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, durch die Katakomben im Reich Astaroths zu reisen, bis Sie in der sterblichen Auferstehung gegen die Frau selbst antreten.

Auf dem Weg durch die Katakomben, wenn Sie alle neun "Geisteskräfte" gesammelt haben, die sich in den Katakomben befinden. Auf ihrem Weg müssen Sie diese Kräfte gegen die Dämon Astaroth und ihre drei "Wächter der Tore" anwenden, welche die Form einer Spinne, einer dreiflügeligen Hölle und eines Mäulisch-Camaron annehmen. (Nur eine von drei Kreaturen wird gegen Sie kämpfen, je nach Mensch und hoch Schlanga von. Nur, wenn Sie diese Kreaturen zorn bezeugen, werden Sie genügend Kräfte haben, die Kammer Astaroth zu betreten und das Spiel erfolgreich zu beenden.

Nachdem Sie sich ihren Weg durch die Katakomben gebahnt haben, können Sie die Kammer Astaroth betreten, um ihr letzten "Schlacht der Gedanken" anzutreten. In dieser Schlacht können Sie für Sie darstellen, die Gedankenträume Astaroth vorzubringen (da sie rote Energiestraahlen erschaffen), indem Sie alternative eigenen Gedankenkraft benutzen (blaue Energiestrahlen). Dann müssen Sie Ihren Jockey so schnell wie möglich zwischen links und rechts hin und herbewegen. Nur, wenn Sie genügend Geisteskräfte gesammelt haben und schnell genug sind, haben Sie eine Chance zu gewinnen. Gewinnen Sie diese Schlacht, wird Astaroth zerstört und auf ewig in die Ethernis-Ebene verbannt, und der Sieg gehört Ihnen.

DIE GEISTESKRÄFTE

Auf ihrem Weg durch die Katakomben finden Sie neun Geisteskräfte, die sich unter großen Ölfässern und über die Level verstreut befinden.

Diese sind wie folgt (die Karten von links nach rechts am oberen Ende der Funktionstaste):



1) **Oxymentas ohne Gedankenkraft**



2) **Tenelantik:** Die Fähigkeit, Objekte mit Ihren Gedanken zu bewegen (um Objekte von der Decke herunterzuholen). Auf dem Endschirm erscheint eine Gedankenkraft, um das Objekt zu bewegen. Placieren Sie die Hand über dem Objekt, wonach es auf den Boden fallen wird.



3) **Pyrokinesis:** Ihre Gedanken können Feuer erzeugen. Wird zur Veranschaulichung der sterblichen Dämon Astaroth benutzt.



4) **Telepathie:** Die Fähigkeit, die Gedanken anderer zu lesen. Es ist nicht möglich, wenn Sie ein höheres im Spiel gefangen sind.



5) **Form:** ermöglicht die Fähigkeit, die physische Form des Körpers zu ändern, in diesem Fall zu einem Vogel.



6) **Schweben:** Die Fähigkeit, das Gesetz der Schwerkraft aufzuheben.



7) **Wandlung:** Die Fähigkeit, Ihren Körper von einem Ort zum anderen zu bewegen, ohne dabei die Füße zu benutzen.



8) **Erymentis:** Die Fähigkeit, Objekte mit Gedankenkraft zu zerstören. Wird zur Zerstörung der Kammer benutzt, deren Feuer nicht ausmacht.



9) **Nachsehen:** Die Fähigkeit, im Dunklen zu sehen. Linde Räume erscheinen fast schwarz, und für diese wird die Nachsicht benötigt, damit Sie Ihre Feinde durch Nachsicht erkennen können.



10) **Meditation:** Dient zur Erzeugung innerer Geistes und ihres Körpers.

STEUERUNG

Die Steuerungen erfolgen nur über einen Joystick.

Diese sind wie folgt:

- Recht = Springen
- Rechts = Ducken
- Links = Nach links bewegen
- Rechts = Nach rechts bewegen
- Links = Gegenwärtige Geschwindigkeit anwenden

Zum Anwenden gegenwärtigen Geschwindigkeits müssen Sie die **LEERTASTE** drücken und den Joystick nach links oder rechts bewegen, um die von Ihnen gewünschte Geschwindigkeit von zehn Kilometern auf der Punktskala zu wählen. Wenn die gewünschte Kraft hervorgerufen wird, müssen Sie **RECHT** drücken, um diese zu wählen.

IM SPIEL

Zum abbrechen eines Spiels ESC drücken

- F1 = Sound aus
- F2 = Musik und Soundeffekte
- F3 = Nur Soundeffekte

- HELF = Doppelschaltfläche zum Speichern des Lasten eines Spiels (Save/Load)

Aus dem Optionsbildschirm:

- S = Gerade gespeiltes Spiel speichern
- L = Laden eines bereits gespeicherten Spiels
- R = Zum gerade gespeicherten Spiel zurückkehren

SPIELANZEIGEN

Drei Anzeigen von links nach rechts sind wie folgt:

1. Die Reihe der Kärtchen für die Geschwindigkeit bewahrt durch Drücken der **LEERTASTE** gespeichert

2. Gedankenkraft - erscheint am abnehmenden Gehirn, wenn das Gehirn vollständig verschwindet ist, hat Orymmandas einen bereits verlorenen Körper.

3. Orymmandas Kompass: Zeigt an, wie weit Orymmandas vom Zentrum der Katakomben entfernt ist (in Ost-West-Richtung)

a. Lebensanzeige: Wieviel Leben Orymmandas hat (in Katakomben)

b. Nord-Süd-Kompass: Zeigt an, wie weit Orymmandas vom Zentrum der Katakomben entfernt ist (in Nord-Süd-Richtung)

c. Uhr-Wahl: Spielfeld bereits vergangen ist

ASTAROTHS DIENER

ANAKONDAS

Diese bandigen Tiere werden beschworen, bevor man fragt, daß die Götter der Götter Orymmandas vernichten

IMPALIER

Bewohner von Höhlen und ähnlicher unterirdischer Wohnstätten. Durch die ständige Ausbreitung lernen sie auch heute ein Stückchen an Intelligenz zu entwickeln. Werden von Höhlen und Grotten aus angetrieben, und wenn sich eine lebendige Kreatur gleich unter ihnen befindet, fallen sie herab und versuchen, diese zu verletzen.



BLOOD DRINKER

Diese Kreaturen stammen von den 'Vampiren' ab, können jedoch mehr einem Fledermaus als einem Vampir. Verhalten sich ähnlich wie ihre Verwandten und leben hier ab, um jemanden durch ihr verflüchtetes Gewicht zu Tode zu knallen.

FESENLIEDERNAUSE

Die Fiedermäuse in Astaroths Reich gehören der Gattung der Vampirin. Sie saugen von den Decken herab und greifen wie wild mit ihren Klauen und gefühlvollen Zähnen zu.

FESENSKOPFWE

Körperlose Wesen, die als Jäger. Sie greifen alles an, was sich ihnen nähert, indem sie mit ihrem Schwanz ein Licht erzeugen, das sie mit dem Hauptaugenpaar verfolgen lassen.

FESENWURMER

Feisenwürmer sind ihr gewohntes Leben. Sie sind sehr schnell, Faser zu Faser. Sie töten und können nur mit mehreren Schlägen auf den Kopf getötet werden.



HARPYE

Harpyen haben den Unterkörper eines Greifs und den Oberkörper einer Frau. Dies wird als eine Mischung aus Mensch und Tier angesehen. Sie greifen mit ihren Greifkrallen an und versucht, die Kehle ihrer Gegner aufzubrechen.

GEHÖRTE GELTEN

Dies ist alles, was von einem kühnen Abenteuerer übrigbleibt, der sterben versucht, um zu verstehen. Sie nehmen die Form abgestorbener Körper an und haben ein verändertes Schicksal an und tragen die Gedankenkraft ab.



GEBRACHTER

Einige ungeschickte Augen, die sich von Gedankenkraft ernähren. Sobald diese mit Orymmandas in Berührung kommen, wird ihre eigene Gedankenkraft entzogen.



FELELEMENTE

Diese grimmigen Kreaturen lassen sich leicht mit Feuer und stecken alle brennbaren Materialien durch Berührung in Brand. Die besten Gegenmittel sind Wasser und Eis.



WASSELEMENTE

Diese Kreaturen bestehen aus einer bestimmten Wassermenge oder einer anderen Flüssigkeit. Sie greifen gegen ihre Gegner oder versuchen, jemanden zu ertrinken, indem sie sich auf ihn stürzen und selber dabei zugrunde gehen.

ASTARÖTHS WÄCHTER DER SEELE

SCHLÄNGE

Diese verdorrten Mutationen besitzen den Unterkörper eines riesigen Löwen und den Oberkörper einer Frau. Bei einem Angriff versuchen sie, ihre Opfer mit Füllschlangen zu bedecken, während die Säulen der Verdammungsluft darauf verfallen.



DREIKÖPFIGE HYDRA

Die grauhaarigen roten Mitglieder der Drachengattung sind besessung und versuchen, jede Kreatur zu vernichten, die in die Reichs angedrängt. Können nur überwunden werden, wenn Sie alle drei Köpfe abschlagen.



MARLITH-DÄMONEN

Diese sind Dämonen mit dem Oberkörper einer Frau auf dem Unterkörper einen Schlange. Ihre sechs Arme können sie als Waffen benutzen, wobei die beidseitigen Schwerte und Speere sind. Bestehen ebenfalls die Gesteine, die Feuer im Angriffsweg brennen.



HINDERNISSE UND FALLEN

Astaröth ist auf dem Weg verschiedene Fallen und Hindernisse zu überwinden, um unerwartete Besucher von ihrer HSM zu fernhalten.

Diese sind:
FISCHMAIER

Unpassierbar, es sei denn, Örymdraht besitzt die Feuer-Gesteine, nur dann steht er diese beiden Scherben vor Ihnen.

STEINMAIER

Unpassierbar, es sei denn, Örymdraht besitzt die Gesteine, nur dann steht er diese beiden Scherben vor Ihnen.

AKTE UND SPEERE

In einigen Räumen hängen Akte und Speere an den Decken. Wenn Sie einen solchen Raum betreten und nur einen Auslöser haben, fallen diese herab. In Örymdraht nicht sind genug, wird er von ihnen getroffen.

WASSERSPIEL

Diese Schale aus Stein hängen an den Decken bestimmter Räume. Wenn sie die Aufmerksamkeit eines Menschen ziehen, sprucken sie mit einer riesigen Menge Wasser auf das unter ihnen befindliche Opfer.

SAURETROPFEN

Fallen von den Decken herab und sind von großer Gefahr für jeden Besucher.

ANERKENNUNGEN

Much Danken schreibe das Programm und artwork das Design.

Die Hauptfiguren wurden von Peter von entworfen. Zusätzliche Grafiken stammen von Lloyd Baker.

Musik und Soundeffekte von Jochem Hippel aus Tübingen Software.

Produktion des Programms von Rudi Oberberger.

Astaröth Mutationen von Steve Weston

Grafische Darstellungen von Nick O'Connell

Geschichte von Steve Cooke

Konzeptdesign und Verpackung von Sandy Coover.

© 1989 Hewson Consultants Ltd

Das Programm und die Daten sind urheberrechtlich geschützt und dürfen ohne die schriftliche Genehmigung von Hewson Consultants Ltd weder in Teilen noch als Ganzes in welcher Form auch immer kopiert werden. Alle Rechte vorbehalten. Es wird keine Haftung für etwaige Fehler übernommen.

Unsere Firmenpolitik besteht in der ständigen Verbesserung unserer Produkte. (Siehe behalten wir uns vor, Produkte ohne weitere Mitteilung zu modifizieren.)

Hewson Consultants Ltd, 500 Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire, OX14 4AB